

Strategies Used by English Teachers through Gamification at Secondary School

[Strategi yang Digunakan oleh Guru Bahasa Inggris melalui Gamifikasi di Sekolah Menengah]

Ummu Habibah Noersyaviqoh ¹⁾, Fika Megawati ²⁾ *

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: fikamegawati@umsida.ac.id

Abstrak . This study explores the strategies employed by an English teacher in conducting speaking activities in a secondary school setting. Using a qualitative research method, the research aims to understand the teaching approaches and techniques used by the teacher to enhance students' effective speaking skills. Data was collected through classroom observations and in-depth interviews with the teacher, focusing on the implementation of various speaking activities designed to enhance student participation and communication. The research examines how teachers create an interactive and engaging learning environment that encourages students to speak English. The research provides insight into the practical application of speaking strategies in the classroom. It contributes to the wider field of language teaching and the development of speaking skills in secondary education.

Keywords – speaking skills; strategies; gamification

Abstrak . Penelitian ini mengeksplorasi strategi yang digunakan oleh seorang guru bahasa Inggris dalam melakukan kegiatan berbicara di lingkungan sekolah menengah. Menggunakan metode kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk memahami pendekatan dan teknik pengajaran yang digunakan oleh guru untuk melatih keterampilan berbicara yang efektif di antara para siswa. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara mendalam dengan guru, dengan fokus pada pelaksanaan berbagai kegiatan berbicara yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan komunikasi siswa. Penelitian ini meneliti bagaimana guru menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik yang mendorong siswa untuk bisa berbicara bahasa Inggris. Penelitian ini memberikan wawasan tentang penerapan praktis strategi berbicara di kelas, memberikan kontribusi pada bidang pengajaran bahasa yang lebih luas dan pengembangan kemahiran berbicara di pendidikan menengah.

Kata Kunci – keterampilan berbicara; strategi; gamifikasi

I. PENDAHULUAN

Strategi dalam mengajarkan keterampilan berbicara sangat penting dalam mengembangkan keterampilan lisan siswa dalam Bahasa Inggris, terutama di tingkat sekolah menengah. Pendekatan yang efektif memastikan bahwa siswa tidak hanya mampu berkomunikasi dengan lancar tetapi juga percaya diri dalam berbagai konteks. Masalah utama dalam mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswa sering kali terkait dengan efektivitas strategi yang diterapkan guru. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dari pemerolehan bahasa yang mengharuskan siswa memiliki keterampilan komunikasi yang baik, baik dalam konteks formal maupun informal. Penelitian menunjukkan bahwa ketika mengajarkan keterampilan berbicara di sekolah menengah, guru sering menghadapi tantangan seperti motivasi siswa yang rendah dan kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses belajar mengajar [1] . Selain itu, digarisbawahi bahwa strategi yang tepat diperlukan untuk mengatasi hambatan ini dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa, menekankan pentingnya menggunakan teknik yang berpusat pada siswa, seperti diskusi kelompok dan permainan peran [2] . Selain itu, ditambahkan perspektif bahwa dalam beberapa konteks budaya, seperti di sekolah-sekolah Saudi di Kuala Lumpur, guru harus mengatasi hambatan linguistik dan budaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterampilan berbicara siswa [3] .

Setiap guru memiliki strategi pembelajarannya sendiri dalam mengajar siswanya. Guru ingin siswanya berhasil dalam studinya. Disampaikan bahwa semakin kreatif dan menarik kegiatannya, semakin banyak siswa yang akan tertarik. Oleh karena itu, direkomendasikan bahwa strategi pengajaran yang efektif untuk berbicara di depan umum digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum mereka [4] . Strategi pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai operasi atau proses yang secara sadar (atau tidak sadar) dipilih dan digunakan oleh pelajar untuk mempelajari bahasa target atau memfasilitasi tugas bahasa [5] . Kemudian, sangat menggembirakan untuk mengamati pelajar mengambil inisiatif untuk berbicara, yang menunjukkan

bahwa mereka antusias dengan materi pelajaran dan ingin menyumbangkan sesuatu yang unik untuk diskusi. Motivasi mereka mungkin juga berasal dari keinginan untuk membantu kelompok dalam mencapai tujuan kerja. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada strategi pembelajaran, karena penelitian tentang strategi untuk mengajar keterampilan berbicara [6]. Dengan demikian, kami sangat berharap bahwa hasil penelitian ini terbukti berguna sebagai titik referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang penggunaan strategi pembelajaran bahasa.

Bahasa yang digunakan patut dipuji, menunjukkan pemahaman tentang kebenaran tata bahasa, relevansi, dan kemudahan interkomunikasi. Tuturan pelajar pada umumnya tepat dalam hal aspek-aspek ini. Keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan dengan menyediakan aktivitas interaktif selama pengajaran dan proses dengan memberi mereka tugas berbasis proyek, sehingga mereka dapat berkolaborasi dengan siswa lain dan berbagi ide. Seperti yang dibahas dalam berbagai penelitian, strategi pengajaran adalah kunci untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah menengah. menekankan penggunaan podcast sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, menyebutkan bahwa media ini membantu siswa untuk mendengarkan percakapan autentik dan berlatih secara mandiri dalam lingkungan yang lebih santai [7]. Ini relevan dengan temuan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan merangsang minat siswa [1]. Sangat penting bagi guru untuk memahami dan menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi sehingga mereka dapat membimbing siswa untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh untuk dapat menemukan cara dan sarana baru untuk memecahkan masalah sehari-hari mereka dan membuat keputusan yang tepat [8].

Kelancaran yang rendah dapat memengaruhi komunikasi efektif antar pembicara, karena dapat menyebabkan lawan bicara ragu-ragu dan pesan yang disampaikan menjadi tidak jelas. Sebaliknya, kelancaran dan akurasi yang baik dalam berbicara bahasa Inggris dapat membantu pembicara atau lawan bicara menghasilkan bahasa lisan. Selain itu, hal ini dapat menyebabkan lawan bicara ragu-ragu, yang berpotensi menyebabkan kurangnya kejelasan dalam pesan yang disampaikan. Namun, dengan kelancaran dan akurasi yang baik dalam berbicara bahasa Inggris, pembicara atau lawan bicara dapat menghasilkan bahasa lisan [9]. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa strategi yang efektif dalam mengajarkan keterampilan berbicara memerlukan pendekatan yang adaptif dan inovatif untuk memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. Bahasa adalah sarana untuk mengomunikasikan pikiran atau informasi dengan cara yang dapat dipahami orang lain. Pelajaran berbicara dirancang untuk membantu siswa berkomunikasi secara efektif karena melibatkan lebih dari sekadar akurasi. Ini berarti lebih dari sekadar akurasi; tetapi juga membutuhkan kelancaran. Cara paling efektif untuk mencapai tujuan komunikasi adalah dengan memberikan perhatian yang cukup pada penggunaan bahasa. Ini berarti berfokus pada penggunaan bahasa, bukan hanya penggunaan; kelancaran, bukan akurasi; bahasa dan konteks yang autentik; dan kebutuhan siswa pada akhirnya untuk menerapkan pengetahuan kelas pada keadaan yang sebelumnya tidak dilatihkan di dunia nyata.

Studi yang ada mengenai strategi guru dalam kegiatan berbicara di sekolah menengah sebagian besar berfokus pada respons positif siswa secara umum tanpa mengevaluasi dampak jangka panjang atau kontribusinya terhadap perkembangan berbicara di luar kelas. Hal ini menunjukkan perlunya pemahaman yang lebih baik mengenai efektivitas berkelanjutan dari strategi-strategi ini. Selain itu, pemahaman mengenai kesulitan spesifik yang dihadapi oleh siswa dengan kecemasan berbicara yang tinggi atau kemampuan bahasa yang rendah, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama, masih kurang. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk mengeksplorasi strategi yang lebih inklusif dan adaptif yang memenuhi kebutuhan individu siswa-siswa ini. Mengisi celah dalam penelitian ini akan memberikan pandangan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas strategi pengajaran berbicara, dengan mempertimbangkan respons langsung di kelas dan dukungannya terhadap perkembangan siswa secara keseluruhan di dalam dan di luar lingkungan belajar formal. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam mengenai strategi-strategi ini dan hasilnya [10]. Selain itu, penelitian sebelumnya menyoroti hambatan-hambatan dalam pengajaran berbicara di sekolah menengah, seperti waktu belajar yang terbatas dan keterbatasan kosakata siswa. Namun, terdapat kekurangan dokumentasi yang mendalam mengenai strategi kreatif guru untuk mengatasi hambatan-hambatan ini. Literatur yang ada saat ini lebih berfokus pada identifikasi masalah daripada mengeksplorasi solusi konkret yang digunakan guru. Kesenjangan dalam literatur ini menghambat pemahaman yang komprehensif tentang kreativitas guru dan membatasi inspirasi yang tersedia bagi praktisi pendidikan yang mencari pendekatan yang lebih efektif untuk mengajarkan keterampilan berbicara [11].

Hasil pra-observasi yang dilakukan oleh para peneliti di sebuah sekolah menengah pertama menunjukkan bahwa siswa berprestasi lebih baik ketika guru menerapkan strategi di kelas Bahasa Inggris. Gamifikasi adalah integrasi elemen-elemen permainan ke dalam pengajaran dan pembelajaran untuk memotivasi siswa agar berprestasi pada tingkat yang lebih tinggi dan terlibat dengan materi pelajaran dengan cara yang lebih bermakna. Dengan kata lain, gamifikasi memengaruhi pembelajaran secara tidak langsung dengan mengubah perilaku dan sikap. Permainan serius dirancang untuk pelatihan, stimulasi, dan pendidikan dalam lingkungan virtual, dan tujuan pembelajaran telah ditetapkan [12]. Para guru melakukan penilaian diagnostik terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana siswa

memahami dan sejauh mana siswa dapat belajar Bahasa Inggris. Setelah hasilnya tersedia, guru akan merancang metode yang cocok untuk siswa tersebut sehingga mereka senang belajar Bahasa Inggris. Dengan demikian, guru menggunakan metode gamifikasi untuk siswa, dan sebelum memasukkan materi, guru membuat siswa nyaman terlebih dahulu dengan memperkenalkan metode gamifikasi.

Studi penelitian ini menyajikan pendekatan baru dengan melakukan studi kualitatif mendalam tentang respons siswa selama kegiatan berbicara di sekolah menengah. Pemilihan sekolah dipengaruhi oleh reputasi positif dan kinerja yang konsisten dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang berfokus pada respons umum seperti motivasi siswa, kepercayaan diri, dan tingkat berbicara, penelitian ini berfokus pada strategi guru [13]. Penelitian ini juga berkontribusi pada bidang ini dengan melampaui hasil berbasis kuantitatif dan respons positif umum, dan memungkinkan pengembangan strategi pengajaran adaptif dan inklusif untuk melayani siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbicara. Secara keseluruhan, penelitian ini membawa nilai dan wawasan unik ke bidang pengajaran bahasa Inggris [14].

Untuk mengeksplorasi strategi pengajaran yang efektif untuk kegiatan berbicara di kelas bahasa Inggris, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan utama berikut:

1. apa yang digunakan untuk mengajar berbicara bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah?
2. Bagaimana guru memilih strategi untuk mengajar berbicara bahasa Inggris di tingkat menengah?

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pemanfaatan metode gamifikasi. Peneliti melakukan pengumpulan data di SMP Bhayangkari 7 Porong dan melakukan observasi di tujuh kelas. Jumlah siswa adalah 28. Partisipan memilih seorang guru yang memiliki pengalaman mengajar yang luas, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah, dan guru tersebut telah menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran, yang relevan dengan fokus penelitian ini. Keterlibatan partisipan ini dalam program pelatihan profesional dan kontribusinya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut adalah karena sekolah tersebut memiliki rekam jejak yang baik dalam mendukung pengembangan keterampilan siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berfokus pada perspektif seorang guru bahasa Inggris yang telah menggunakan teknik gamifikasi di kelasnya, penelitian ini bermaksud untuk menyelidiki bagaimana gamifikasi memengaruhi kemampuan berbicara di antara siswa di sekolah menengah yang belajar bahasa Inggris [15].

Elemen-elemen berikut mewakili metode penelitian: Seorang guru bahasa Inggris dari salah satu SMP di Sidoarjo yang berpengalaman dalam metode pengajaran gamifikasi berpartisipasi dalam penelitian ini. Guru tersebut dipilih berdasarkan penggunaan aktivitas gamifikasi yang telah terbukti dalam pelatihan bahasa dan keinginannya untuk berpartisipasi. Aktivitas gamifikasi yang dilakukan oleh guru tersebut merupakan permainan aksi bertema deskriptif untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Dalam permainan ini, siswa diberikan sebuah gambar yang dapat berupa tempat, orang, atau benda. Tugas mereka adalah memberikan deskripsi detail tentang gambar tersebut tanpa menyebutkan nama aslinya. Teman sekelas harus menebak apa yang dimaksud berdasarkan deskripsi yang diberikan. Jika siswa kesulitan, guru memberikan petunjuk tambahan untuk membantu mereka melengkapi deskripsi dengan lebih tepat.

Kerangka kerja penelitian ini didukung oleh wawasan dari [16], yang menekankan integrasi teknik dan strategi terstruktur dalam pengajaran keterampilan berbicara. Strategi ini mencakup pendekatan kognitif, metakognitif, dan sosial, yang selaras dengan prinsip-prinsip gamifikasi. Dalam penelitian ini, format wawancara semi-terstruktur digunakan untuk memungkinkan eksplorasi mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan wawasan guru tentang penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara dan observasi. Panduan wawancara mencakup pertanyaan tentang persiapan, implementasi, dan evaluasi.

Penerapan strategi-strategi ini telah terbukti meningkatkan kemanjuran dan efisiensi proses belajar mengajar, sehingga memfasilitasi transformasi dan pengembangan pengetahuan siswa, terlepas dari gaya belajar mereka. Lebih jauh lagi, hal ini dapat membuat proses pembelajaran menarik dan kondusif bagi pengembangan kemampuan siswa. Indikator-indikator yang tercantum dalam lembar observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana teknik gamifikasi yang digunakan oleh guru dapat memengaruhi keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan berbicara, dan efektivitas pengajaran secara keseluruhan. Setiap aspek, dari penggunaan sistem poin, papan peringkat, dan tantangan waktu, hingga aktivitas berbasis permainan. Selain itu, penilaian peran guru dalam memberikan umpan balik yang konstruktif dan motivasional juga penting untuk memastikan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang mendukung pengembangan bahasa secara holistik [17].

Para peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, termasuk observasi kelas dan wawancara dengan guru, sebagai sumber data primer. Wawancara yang ditranskripsi dianalisis menggunakan analisis untuk mengidentifikasi

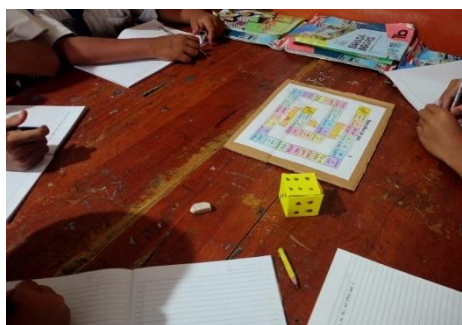
tema dan wawasan utama terkait pengalaman guru tentang gamifikasi dan dampaknya terhadap keterampilan berbicara. Temuan-temuan tersebut diinterpretasikan untuk memahami dampak gamifikasi terhadap praktik kelas dan hasil belajar siswa. Persetujuan yang diberikan diperoleh dari guru-guru yang berpartisipasi. Semua data dianonimkan untuk melindungi identitas guru. Sifat kualitatif penelitian ini dapat menimbulkan subjektivitas dalam interpretasi tanggapan guru. Peneliti berusaha menjaga objektivitas melalui analisis sistematis. Namun, temuan-temuan tersebut memberikan informasi berharga tentang penggunaan gamifikasi dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

III. Temuan

Wawancara tersebut mengungkapkan bahwa guru bahasa Inggris di sebuah sekolah di Sidoarjo menggunakan strategi gamifikasi ketika mengajar berbicara kepada siswa mereka. Guru yang menjadi subjek penelitian ini adalah seorang guru bahasa Inggris SMP berpengalaman yang telah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran berbicara, beliau menggabungkan pendekatan konvensional dengan sentuhan gamifikasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Guru tersebut menyampaikan bahwa beliau merancang sendiri bentuk gamifikasi tersebut untuk memenuhi kebutuhan siswa dan situasi kelas yang terbatas secara teknologi. Observasi kelas menunjukkan bahwa guru merancang dan menyiapkan materi pembelajaran secara terstruktur dan menyeluruh, dengan mempertimbangkan kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Strategi yang digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Permainan Papan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2025. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa diilustrasikan pada Gambar 1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Suasana di kelas Bahasa Inggris dipenuhi dengan kegembiraan dan rasa ingin tahu. Para siswa memasuki ruangan dengan wajah ceria, bertanya-tanya kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari itu. Guru menyambut kelas dengan hangat dan memulai pelajaran dengan mengulas materi sebelumnya secara singkat. Kemudian, beliau menjelaskan bahwa mereka akan bermain permainan papan yang berkaitan dengan pelajaran yang telah mereka pelajari dari modul mereka. Para siswa sangat gembira dan mulai berbisik di antara mereka sendiri dengan gembira. Guru membagi kelas menjadi empat kelompok, memastikan keseimbangan kemampuan di masing-masing kelompok. Beliau membagikan setiap kelompok sebuah permainan papan warna-warni dan satu dadu. Permainan papan telah dirancang dengan cermat oleh guru, menggunakan materi yang diambil langsung dari modul pembelajaran siswa. Sebelum memulai, guru memberikan instruksi yang jelas tentang cara bermain permainan dan apa arti setiap ruang di papan tulis. Para siswa mendengarkan dengan saksama dan mengajukan pertanyaan untuk memastikan mereka memahami aturannya. Kemudian, permainan dimulai. Setiap kelompok bergiliran melempar dadu. Angka yang mereka lempar menentukan berapa banyak petak yang mereka pindahkan di papan. Ketika seorang pemain mendarat di sebuah petak, mereka harus menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan yang tertulis di sana. Pertanyaannya beragam; ada yang menanyakan definisi, yang lain membutuhkan dialog singkat, dan ada pula yang menanyakan tentang deskripsi orang dan strukturnya. Tawa dan pembelajaran memenuhi ruangan saat para siswa bergantian. Satu siswa di setiap kelompok bertindak sebagai pencatat, menuliskan jawaban di buku catatan kelompok. Guru berkeliling kelas, berhenti di setiap kelompok untuk mengamati interaksi mereka, menawarkan dukungan, dan memastikan mereka tetap mengerjakan tugas. Ia memuji usaha mereka, mengoreksi kesalahan dengan lembut, dan mendorong siswa yang pemalu untuk berpartisipasi aktif. Para siswa tampak antusias dan terlibat. Beberapa berteriak kegirangan ketika mereka mendapat pertanyaan mudah, sementara yang lain membantu teman mereka ketika mereka kesulitan. Suasana kompetisi dan kerja sama tim terasa hangat. Setelah setiap siswa mendapat giliran, guru meminta kelompok-kelompok tersebut untuk menyiapkan presentasi singkat berdasarkan jawaban yang telah mereka kumpulkan. Setiap kelompok berkolaborasi untuk mengorganisir hasil mereka, menentukan siapa yang akan mempresentasikan, dan berlatih bagian mereka. Satu per satu, kelompok mempresentasikan temuan mereka di depan kelas. Para hadirin mendengarkan dengan penuh hormat dan bertepuk tangan setelah setiap presentasi. Sebagai penutup, guru memberikan umpan balik positif kepada setiap kelompok, menyoroti kekuatan mereka dan menyarankan cara-cara yang dapat mereka tingkatkan. Ia bertanya kepada para siswa bagaimana perasaan mereka tentang kegiatan tersebut, dan banyak yang menjawab bahwa kegiatan itu menyenangkan, bermanfaat, dan membuat pembelajaran lebih mudah. Seorang siswa berkata, "*Saya harap kita bisa melakukan permainan seperti ini lagi!*" Guru tersebut tersenyum dan berkata bahwa ia bangga dengan usaha dan kerja sama tim mereka. Akhirnya, kelas diakhiri dengan sesi refleksi singkat, di mana para siswa menuliskan apa yang mereka pelajari dan bagaimana perasaan mereka selama kegiatan tersebut. Kelas, yang tadinya penuh energi, kini berubah menjadi suasana yang tenang dan puas. Itu merupakan pengalaman belajar yang produktif dan menyenangkan bagi semua orang.



Gambar 1. Permainan papan dimainkan oleh siswa.

2. Menebak Kosakata

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2025. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa diilustrasikan pada Gambar 2. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, dan kelas Bahasa Inggris dipenuhi dengan rasa antusias dan rasa ingin tahu. Para siswa masuk sambil tersenyum, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menebak-nebak kegiatan apa yang telah disiapkan oleh guru mereka. Meja-meja disingkirkan, dan kursi-kursi disusun di sepanjang dinding. Pengaturan yang tidak biasa ini membuat para siswa semakin penasaran. Guru menyapa para siswa dengan hangat dan memulai pelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan tinjauan sederhana dari topik sebelumnya. Para siswa merespons secara aktif, dan guru memuji mereka dengan memberikan semangat. Kemudian, beliau mengumumkan bahwa mereka akan bermain estafet sambil mendengarkan lagu Bahasa Inggris berjudul APT. Para siswa bersorak dan tampak antusias, terutama ketika mereka mendengar bahwa musik akan menjadi bagian dari kegiatan tersebut. Guru membagi kelas menjadi enam kelompok dan memberikan setiap kelompok selembar kertas berisi beberapa pertanyaan terkait topik informasi pribadi, dan kemampuan. Beberapa contohnya adalah *"Apa yang kamu suka?"*, *"Apa yang bisa kamu lakukan?"*, dan *"Kamu ingin menjadi apa?"*. Guru kemudian meminta siswa untuk membentuk lingkaran besar di tengah kelas. Sebelum memulai permainan, guru menjelaskan aturannya dengan jelas. Saat lagu diputar, siswa harus mengedarkan selembar kertas mengelilingi lingkaran. Ketika musik berhenti, siswa yang memegang kertas harus membaca dan menjawab pertanyaan yang tertulis di atasnya. Jika jawaban mereka benar, kertas itu berpindah. Namun, jika jawabannya salah, siswa harus memilih satu kartu tambahan dengan pertanyaan lain. Jika mereka masih tidak bisa menjawab, mereka akan menerima dua kartu pertanyaan lanjutan yang berkaitan dengan pelajaran sebelumnya. Para siswa mendengarkan dengan saksama dan mengangguk mengerti. Guru berdiri di tengah lingkaran, memantau kegiatan dengan saksama dan memastikan setiap kelompok berpartisipasi secara setara. Dia mendorong siswa yang lebih pendiam untuk berbicara dan membuat lingkungan mendukung dan tidak menghakimi. Lagu mulai diputar, dan kertas mulai bergerak cepat dari satu siswa ke siswa lainnya. Tawa dan kegembiraan memenuhi ruangan saat para siswa mengoper kertas mengikuti irama musik. Ketika musik berhenti, seorang siswa bernama Riko memegang kertas tersebut. Ia membacakan pertanyaan dengan lantang: *"Apa yang kamu suka?"* dan menjawab dengan percaya diri, *"Saya suka bermain permainan."* Kelompoknya bertepuk tangan, dan permainan berlanjut. Siswa lain menjawab, *"Saya bisa memasak,"* menjawab pertanyaan *"Apa yang bisa kamu lakukan?"*. Ada beberapa siswa yang kesulitan menjawab, tetapi mereka berusaha sebaik mungkin. Guru membantu membimbing mereka dengan memberikan petunjuk dan contoh bila diperlukan. Beberapa siswa harus menjawab lebih dari sekali karena kesalahan, tetapi mereka tetap termotivasi, terutama dengan dukungan teman-teman mereka. Kelas terasa hidup, namun tetap tertata. Sebagian besar siswa tampak gembira dan terlibat. Mereka tertawa ketika membuat kesalahan, tetapi mereka juga menunjukkan tekad untuk memperbaiki diri. Permainan estafet berhasil menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan edukatif di mana siswa dapat berlatih berbicara dalam bahasa Inggris tanpa rasa takut. Setelah kegiatan, guru mengumpulkan siswa dan memberikan umpan balik positif. Ia memuji usaha, partisipasi, dan kerja sama tim mereka. Kemudian, guru meminta beberapa siswa untuk berbagi perasaan mereka tentang kegiatan tersebut. Seorang siswa berkata, "Seru sekali! Saya ingin bermain lagi lain kali." Siswa lain menambahkan, "Saya tadinya gugup, tapi sekarang saya merasa lebih percaya diri untuk berbicara." Sebagai penutup pelajaran, guru merangkum kosakata dan pola kalimat yang digunakan selama permainan. Kemudian, ia meminta siswa untuk menulis paragraf pendek tentang diri mereka sendiri menggunakan ungkapan yang telah mereka latih, seperti "Saya suka...", "Saya bisa...", dan "Saya ingin menjadi...". Kelas berakhir dengan senyuman dan tepuk tangan. Para siswa meninggalkan ruangan sambil menyenandungkan lagu tersebut, merasa bangga dengan

apa yang telah mereka pelajari. Itu adalah pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna bagi semua orang.



Gambar 2. Tebak-tebakan kosakata yang dimainkan oleh siswa

Dengan memahami kondisi kelas dan karakter siswa, guru dapat merancang kegiatan berbicara yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Penggunaan media visual, seperti gambar, dalam materi deskriptif merupakan contoh konkret bagaimana gamifikasi dapat diintegrasikan ke dalam materi pelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pada bagian ini, penulis menyajikan jawaban atas pertanyaan peneliti tentang persepsi guru terhadap pembelajaran berbicara menggunakan gamifikasi.

IV. Pembahasan

Peneliti mewawancarai guru dan menyatakan bahwa gamifikasi dalam berbicara. Ada begitu banyak kegiatan di sekolah sehingga peneliti hanya dapat melakukan observasi dalam waktu yang terbatas. Guru memilih dan merancang kegiatan gamifikasi tradisional dan modern yang disesuaikan dengan materi seperti teks deskriptif dan preposisi. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan kolaboratif, dan menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu, kesesuaian materi, dan suasana hati siswa, gamifikasi dianggap efektif selama dirancang secara fleksibel dan kreatif. Guru mengatasi kendala ini dengan menyesuaikan permainan, menghindari ketergantungan pada teknologi, dan memprioritaskan kegiatan yang mendorong interaksi dan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan demikian, gamifikasi dapat secara optimal mendukung pencapaian tujuan pembelajaran berbicara. Dinyatakan oleh guru tersebut, “Tantangan utama yang saya hadapi saat menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran berbicara adalah keterbatasan waktu dan kesesuaian materi. Tidak semua topik cocok untuk gamifikasi; misalnya, tata bahasa sulit dipadukan dengan aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, suasana hati siswa sangat memengaruhi efektivitas gamifikasi. Jika siswa tidak terlibat atau teralihkan, aktivitas tidak akan berjalan optimal. Karena kebanyakan siswa terbiasa dengan ujian berbasis komputer, saya mempertimbangkan untuk menggunakan gawai, tetapi mencoba menemukan bentuk gamifikasi yang tetap melibatkan aktivitas fisik atau kolaboratif tanpa terlalu bergantung pada teknologi. Tantangan lainnya adalah merancang aktivitas yang menyenangkan dan mendorong berbicara aktif dan produktif.”

Seperti yang dinyatakan oleh Qiao [18], mereka menemukan bahwa rencana dan poin digital menghasilkan hasil yang lebih baik untuk prestasi belajar dan sikap. Meskipun penelitian ini menunjukkan bahwa elemen permainan digital lebih unggul daripada elemen permainan non-digital untuk beberapa hasil belajar, gamifikasi non-digital dalam penelitian ini mungkin terlalu konvensional dan dengan demikian tidak menarik bagi siswa. Kami mengamati bahwa beberapa siswa berjuang untuk memahami pertanyaan-pertanyaan tertentu karena cacat desain atau cara mereka diutarakan. Kami juga menemukan bahwa beberapa kata bahasa Inggris pada kartu terlalu rumit, jadi kami menyesuaikannya untuk membuat terminologi lebih mudah dipahami dan digunakan oleh siswa [19]. Gamifikasi menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam pedagogi untuk memotivasi siswa ke tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan lebih bermakna.

Hasil penelitian ini memperkuat relevansi teori konstruktivis sosial Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi dalam konteks interaksi sosial yang mendalam. Menggunakan gamifikasi, seperti permainan papan dan estafet, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan belajar dalam zona perkembangan proksimal mereka, khususnya tentang peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka. Selain itu, penerapan gamifikasi selaras dengan Teori Penentuan Nasib Sendiri Deci dan Ryan, karena telah terbukti memenuhi

kebutuhan siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan. Hal ini terbukti dalam peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa saat terlibat dalam aktivitas berbicara berbasis permainan, yang mengarah pada peningkatan motivasi intrinsik dalam pembelajaran bahasa. Meskipun beberapa siswa berjuang, menyelesaikannya, dan guru mengenali mereka yang membutuhkan lebih banyak dukungan. Namun, guru tidak selalu menggunakan semua strategi dalam setiap pelajaran. Itu tergantung pada seberapa banyak siswa telah belajar dan apa yang mereka butuhkan [20]. Secara keseluruhan, strategi-strategi ini telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas bahasa Inggris. Ketika ditanya tentang alasan mereka memilih strategi-strategi ini, para guru mengatakan bahwa strategi-strategi tersebut tidak memerlukan teknologi yang rumit tetapi tetap dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Para guru juga menyadari bahwa suasana kompetitif yang sehat dapat mengurangi rasa takut siswa untuk berbicara. Gamifikasi membuat pembelajaran terasa seperti bermain, sehingga siswa merasa lebih rileks dan tidak terbebani. Respons siswa terhadap strategi gamifikasi sangat positif. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang besar ketika kegiatan berbicara dikemas dalam bentuk permainan atau tantangan. Namun, para guru juga menyadari bahwa terdapat beberapa tantangan dan hambatan dalam penerapan gamifikasi. Salah satunya adalah waktu yang dibutuhkan untuk menyiapkan alat, seperti papan permainan [21]. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan beberapa penyesuaian, seperti mengubah papan peringkat individu menjadi papan peringkat kelompok, bukan hanya hasil akhir. Dalam hal evaluasi, guru melakukan penilaian informal melalui observasi dan refleksi setelah pembelajaran. Selain itu, guru mencatat perkembangan keterampilan berbicara siswa dari minggu ke minggu untuk melihat efektivitas strategi yang digunakan. Terakhir, guru menekankan pentingnya menyesuaikan strategi dengan karakter siswa. Penyesuaian ini penting agar strategi gamifikasi tetap inklusif dan mampu mendorong semua siswa untuk berkembang.

Strategi gamifikasi yang digunakan oleh guru terbukti mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan di kelas [22]. Permainan seperti Board Games menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi bahasa secara lebih inheren [23]. Selain itu, board games memungkinkan guru untuk mengenali pencapaian siswa tanpa harus menggunakan pendekatan penilaian formal. Seperti yang dinyatakan oleh Suchitra Singh [24] Strategi gamifikasi tradisional seperti berbicara dan pembelajaran di kelas memudahkan siswa berlatih berbicara dalam suasana yang bebas stres. Hal ini menciptakan semangat kompetisi yang sehat antar kelompok dan mendorong kolaborasi. Strategi gamifikasi yang diterapkan guru tidak kaku atau seragam, melainkan fleksibel dan berdasarkan kebutuhan nyata siswa.

V. Kesimpulan

Penelitian ini telah membuktikan bahwa gamifikasi dapat dilakukan di lingkungan non-digital. Faktor yang digarisbawahi yang memotivasi guru untuk menggunakan strategi gamifikasi dalam pengajaran, yaitu kebutuhan siswa untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan performa berbicara, terbukti signifikan. Guru dapat mengadaptasi aktivitas gamifikasi digital dan non-digital seperti papan peringkat, kartu tantangan berbicara, dan permainan papan yang dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Strategi-strategi ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan berbicara, tetapi juga mendorong kolaborasi, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa. Dengan menyesuaikan kompleksitas aktivitas, mengandalkan sumber daya tradisional jika diperlukan, dan berfokus pada keterlibatan yang berpusat pada siswa, pendekatan gamifikasi tetap inklusif dan berdampak. Penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana integrasi gamifikasi yang bijaksana dalam kelas bahasa Inggris dapat mengatasi tantangan kelas dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian selanjutnya didorong untuk mengeksplorasi efek jangka panjang gamifikasi dan pengaruhnya terhadap beragam populasi siswa. Selain itu, aktivitas berbicara yang terstruktur dan bervariasi yang didukung oleh gamifikasi memberikan pengalaman belajar bahasa yang lebih holistik. Siswa tampak lebih antusias, kolaboratif, dan bersedia berbicara dalam bahasa Inggris ketika pembelajaran dikemas dalam format permainan. Tantangan seperti keterbatasan waktu dan sumber daya teknologi dapat diatasi dengan memodifikasi aturan permainan dan mempertahankan fleksibilitas dalam penerapan strategi. Secara keseluruhan, studi ini menekankan bahwa gamifikasi lebih berfokus pada perancangan pengalaman belajar yang strategis, memotivasi siswa, dan meningkatkan kelancaran berbahasa dalam konteks yang bermakna, alih-alih sekadar bermain gim.

VI. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada SMP Bhayangkari 7 Porong atas kesempatan dan sambutan hangat selama proses observasi kelas dan pengumpulan data. Dukungan dan kerja sama yang diberikan oleh pihak sekolah, terutama guru Bahasa Inggris dan seluruh siswa yang terlibat, sangat penting bagi keberhasilan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus juga disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, khususnya

program studi Pendidikan Bahasa Inggris, atas ilmu, bimbingan, dan dukungan akademik yang telah sangat berperan dalam penyelesaian penelitian ini.

VII. REFERENSI

- [1] S. Mulyanti, Nadrun, and A. Waris, "Teachers' strategies in teaching speaking at high school," *J. Foreign Lang. Educ. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–11, 2021, [Online]. Available: <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JOFLER/article/view/1673>
- [2] P. Situmorang, V. N. L. Purba, L. Sitohang, and E. Saragih, "Speaking Teaching Strategies By Secondary School English Teacher," *JEELL (Journal English Educ. Linguist. Lit. English Dep. Stkip PGRI Jombang)*, vol. 8, no. 2, p. 50, 2022, doi: 10.32682/jeell.v8i2.2147.
- [3] B. M. Saeed Al-Sobhi and A. S. Preece, "Teaching English Speaking Skills to the Arab Students in the Saudi School in Kuala Lumpur: Problems and Solutions," *Int. J. Educ. Lit. Stud.*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.7575/aiac.ijels.v6n1.p1.
- [4] S. N. Halisah and F. Megawati, "An Analysis of Teacher's Strategy in Teaching Public Speaking at Aviation School of Nusantara Tjahja Cipta Sidoarjo," *Emergent J. Educ. Discov. Lifelong Learn.*, vol. 2, no. 4, pp. 1–9, 2023, doi: 10.47134/emergent.v2i4.9.
- [5] J. A. M. Miranda and A. Y. Wahyudin, "Pre-Service Teachers' Strategies in Improving Students' Speaking Skills," *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–47, 2023, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/index>
- [6] W. Agustin, A. Y. Wahyudin, and S. Isnaini, "Language Learning Strategies and Academic Achievement of English Department Students," *J. Arts Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–29, 2021, doi: 10.33365/jae.v1i1.34.
- [7] A. Bustari, I. A. Samad, and D. Achmad, "The use of podcasts in improving students' speaking skill," *JELE (Journal English Lang. Educ.)*, vol. 3, no. 2, p. 97, 2017, doi: 10.26486/jele.v3i2.256.
- [8] C. K. S. Singh *et al.*, "Teaching strategies to develop higher order thinking skills in english literature," *Int. J. Innov. Creat. Chang.*, vol. 11, no. 8, pp. 211–231, 2020.
- [9] M. Arini and A. Y. Wahyudin, "Students' Perception on Questioning Technique in Improving Speaking Skill Ability At English Education Study Program," *J. Arts Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 57–67, 2022, doi: 10.33365/jae.v2i1.70.
- [10] A. Nurbaktiah, S. Sabaruddin, and D. Sofyan, "An Analysis of Teacher's Strategies in Teaching Speaking," *Jadila J. Dev. Innov. Lang. Lit. Educ.*, vol. 1, no. 3, pp. 284–301, 2021, doi: 10.52690/jadila.v1i3.115.
- [11] F. Razi, A. Muslem, and D. Fitrisia, "Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia," *English Educ. J.*, vol. 12(4), no. October 2021, pp. 540–557, 2019.
- [12] N. T. Thanh Thuy and L. N. Quoc Hung, "Teachers' Perceptions of using Gamification Apps in Teaching Speaking Skill to EFL Young Learners," *Int. J. Sci. Manag. Stud.*, no. September 2021, pp. 81–97, 2021, doi: 10.51386/25815946/ijms-v4i5p108.
- [13] T. I. S. Sri Rahayuningsih, "Exploring English Teacher's Teaching Strategies to Build Students' Confidence to Practice Speaking English," *JADEs J. Acad. English Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 51–70, 2022, doi: 10.32505/jades.v3i1.3833.
- [14] I. D. Riduawan and D. R. Santoso, "Analysis on Teaching Online Strategy in Speaking Skill Used a Teacher in School," *Acad. Open*, vol. 6, pp. 1–9, 2022, doi: 10.21070/acopen.6.2022.1408.
- [15] T. N. Fitria, "Prosiding Seminar Nasional & Call For Paper Issn Online : 2654-6590 | Issn Cetak : 2654-5306 Using Game Design Techniques (Gamification) in Teaching and Learning Process : A Review Prosiding Seminar Nasional & Call For Paper Issn Online : 2654-6590 | IS," vol. 5, no. 1, pp. 1–18, 2022.
- [16] L. Noviyenty, "Strategies in Learning and Techniques in Teaching English Speaking," *English Fr. Acad. J. English Lang. Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 35, 2018, doi: 10.29240/ef.v2i1.454.
- [17] U. Pahlawan and T. Tambusai, "Educare: Journal of Education and Health Using Gamification Techniques to Enhance Student Learning and Engagement in the Classroom," *Educare*, vol. 1, no. 1, p. 30, 2023.
- [18] S. Qiao, S. S. zze Yeung, Z. Zainuddin, D. T. K. Ng, and S. K. W. Chu, "Examining the effects of mixed and non-digital gamification on students' learning performance, cognitive engagement and course satisfaction," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 54, no. 1, pp. 394–413, 2023, doi: 10.1111/bjet.13249.
- [19] E. T. Skavhaug, "Environmental Literacy in Board Games – Developing EcoSolve for the ESL Classroom," 2024.
- [20] N. Octavia, Y. Astutik, and E. M. Rahayu, "Teachers' Teaching Strategies For Teaching Speaking Skills At Junior High School," *Borneo Educ. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 37–47, 2023, doi: 10.24903/bej.v5i1.1107.
- [21] M. Romero, "Main text Introduction Digital games among secondary learners Educational Serious Games (ESG) in secondary schools," *Encycl. Educ. Inf. Technol.*, 2019.
- [22] T. Matsumoto, "The Flipped Classroom Experience of Gamified," *Creat. Educ.*, vol. 07, no. 10, pp. 1475–1479, 2016, doi: 10.4236/ce.2016.710152.
- [23] S. F. McLaughlin, "Verbal behavior by B.F. Skinner: Contributions to analyzing early language learning," *J. Speech Lang. Pathol. – Appl. Behav. Anal.*, vol. 5, no. 2, pp. 114–131, 2010, doi: 10.1037/h0100272.
- [24] D. B. Suchitra Singh, "The Role of Literature in English Language Teaching," *Cult. Context English Lang. Teach. India*, no. January, pp. 94–102, 2024, doi: 10.58532/nbennurcch14.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.